

JOGOS, LINGUAGEM E CONSTRUÇÃO DO CONHECIMENTO: PERSPECTIVAS EPISTEMOLÓGICAS SOBRE A ALFABETIZAÇÃO

Karla Rodrigues de Lima ¹
Beatriz Justino da Fonseca ²
Ellen Cristina Gonçalves Leite ³
Sônia Bessa ⁴

RESUMO

Partindo da concepção construtivista de aprendizagem, este estudo considera a alfabetização como um processo simbólico, ativo e social, investigando o papel dos jogos como ferramentas pedagógicas na construção do conhecimento. Tem por objetivo investigar os efeitos de uma intervenção pedagógica com o uso de jogos, desafios e situações-problema no processo de alfabetização de alunos do terceiro ano do Ensino Fundamental com dificuldades de aprendizagem. A pesquisa, de natureza qualitativa, descritiva e interventiva, foi realizada com quatro estudantes de uma escola municipal de Formosa (GO), no contexto do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID), do curso de Pedagogia da Universidade Estadual de Goiás. A intervenção ocorreu ao longo de seis semanas, com encontros semanais, totalizando 12 horas de atividades, precedidas por 20 horas de observação. Foram utilizados os jogos “Bingo da Letra Inicial”, “Loto Leitura” e “Quem Sou Eu? – das Letras Iniciais”. Esses jogos foram selecionados com o objetivo de promover o desenvolvimento da consciência fonológica, da associação entre fonema e grafema, da leitura e da escrita. Os resultados indicaram que as atividades despertaram o interesse, a curiosidade e o envolvimento dos alunos, além de favorecerem a participação ativa, a atenção e o respeito às regras. Observou-se o fortalecimento da autoestima, o estímulo à cooperação e a melhora na socialização entre os pares, favorecendo o desenvolvimento cognitivo, social e afetivo. Embora os avanços na leitura e na escrita tenham sido discretos, foram significativos no contexto das dificuldades previamente identificadas. As análises mostraram que os alunos elaboraram hipóteses sobre a escrita a partir da interação com os jogos, e evoluíram na compreensão do sistema da escrita, o que reforça a importância de práticas que respeitem seu ritmo cognitivo e afetivo. Conclui-se que os jogos pedagógicos constituem uma estratégia relevante para efetivar o processo de alfabetização.

Palavras-chave: Alfabetização, Jogos Educativos, Aprendizagem, Dificuldade de Aprendizagem.

¹ Graduanda do Curso de Pedagogia da Universidade Estadual de Goiás - GO, karlarodrigues.zootecnista@gmail.com;

² Graduada pelo Curso de Pedagogia da Universidade Estadual de Goiás - GO, biama23@hotmail.com;

³ Docente pela Rede Municipal de Ensino no município de Formosa – GO, ellencristinafsa@gmail.com

⁴ Profa. Dra. em Educação, docente do Curso de Pedagogia da Universidade Estadual de Goiás — UEG— Sede Formosa e do PPGET em Gestão Educação e Tecnologia, Orientadora de Estágio em Docência II: Educação Infantil, soniabessa@gmail.com.



INTRODUÇÃO

A alfabetização é uma etapa fundamental do processo educacional, especialmente nos anos iniciais do Ensino Fundamental, pois envolve não apenas a aquisição da leitura e da escrita, mas também o desenvolvimento do pensamento simbólico, da linguagem e da representação (Ferreiro e Teberosky, 2007). No entanto, muitas crianças enfrentam dificuldades significativas nesse percurso, o que demanda a adoção de práticas pedagógicas que respeitem seus ritmos e formas próprias de aprender. Diante disso, surge a necessidade de investigar metodologias que possam tornar esse processo mais significativo, acessível e prazeroso. Uma dessas metodologias é o uso de jogos como ferramentas pedagógicas, que, ao articular o aspecto lúdico com os objetivos da alfabetização, estimulam a motivação, a atenção, a interação e o desenvolvimento cognitivo dos alunos.

O desenvolvimento cognitivo da criança ocorre em estágios, e o conhecimento é construído por meio da interação com o ambiente, da exploração e da experimentação. Conforme Piaget (2015), cada estágio constitui uma forma de equilíbrio de uma equilibração sempre mais completa, sendo esses mecanismos funcionais comuns a todos os estágios. Sob a perspectiva construtivista, especialmente a partir das contribuições de Jean Piaget e Emília Ferreiro, compreende-se que a linguagem, assim como a escrita, não é apenas uma técnica a ser ensinada, mas um sistema simbólico construído progressivamente pela criança em sua interação com o mundo. A linguagem tem papel importante na organização do pensamento. Da mesma forma, a alfabetização envolve a formulação de hipóteses sobre a escrita e exige que a criança atue como sujeito ativo na construção do conhecimento. Nesse contexto, os jogos pedagógicos favorecem a elaboração de representações, a superação de dificuldades e o avanço no processo de aprendizagem, especialmente entre aqueles que apresentam dificuldades de aprendizagem.

A prática pedagógica exige a implementação de estratégias de ensino que sejam apropriadas ao processo de aprendizagem dos estudantes, com o objetivo de estimular tanto o raciocínio quanto a curiosidade de cada indivíduo. Entre essas estratégias, destaca-se a utilização de métodos lúdicos, que favorecem o desenvolvimento de diversas habilidades de maneira natural e integrada. Por meio de atividades de cunho lúdico, os alunos aprimoram competências motoras, sociais, cognitivas e emocionais, ao mesmo tempo em que constroem conhecimentos e estabelecem uma relação com o mundo imaginário, muitas vezes sem perceber que atingiram altos níveis de concentração. Como afirma Winnicott (1975, p. 76), "a



facilmente instruções", evidenciando o papel do brincar como estímulo essencial para o desenvolvimento integral da criança.

Os jogos se destacam como uma ferramenta valiosa para tornar o processo de aprendizagem mais significativo e motivador (FERREIRO E TEBEROSKY, 1985; KISHIMOTO, 1994). Além disso, o lúdico contribui para gerar interesse dos alunos, promovendo o desenvolvimento da consciência fonológica, a associação entre fonema e grafema e a construção do sistema alfabético. No entanto, observa-se que muitas instituições de ensino ainda resistem à implementação desses jogos na prática pedagógica diária, o que evidencia uma dificuldade na mudança dos paradigmas relacionados às metodologias de ensino. É imprescindível que as instituições escolares disponibilizem um ambiente adequado para a realização dessas práticas, favorecendo a participação e o engajamento dos alunos, considerando os jogos e brincadeiras como ferramentas essenciais na aprendizagem.

Diante desse cenário, este estudo tem como problema de pesquisa: Como os jogos pedagógicos podem contribuir para o processo de alfabetização de alunos do 3º ano do Ensino Fundamental que apresentam dificuldades de aprendizagem, sob uma perspectiva construtivista? Para responder a essa questão, este trabalho tem como objetivo investigar os efeitos de uma intervenção pedagógica com o uso de jogos, desafios e situações-problema no processo de alfabetização de alunos do terceiro ano do Ensino Fundamental com dificuldades de aprendizagem, a partir de uma abordagem construtivista.

METODOLOGIA

Este estudo caracteriza-se como uma pesquisa qualitativa, de natureza interventiva, com foco na análise dos efeitos de uma intervenção pedagógica baseada no uso de jogos, desafios e situações problemas no processo de alfabetização de alunos do 3º ano do Ensino Fundamental encaminhados por seus professores como apresentando dificuldades de aprendizagem. A investigação foi realizada com estudantes do turno matutino de Escola Municipal, situada no município de Formosa (GO), no contexto do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID), vinculado ao curso de Pedagogia da Universidade Estadual de Goiás – Campus Nordeste – Sede Formosa.

A amostra foi composta por quatro crianças, duas meninas e dois meninos, com idades





entre oito e dez anos, selecionadas pela professora regente com base em critérios pedagógicos, especificamente pela identificação de dificuldades significativas no processo de alfabetização,

o que indicava a necessidade de apoio complementar. Para preservar a identidade dos participantes, foram utilizados os códigos E1, E2, E3 e E4.

A intervenção pedagógica ocorreu ao longo de seis semanas consecutivas, com um encontro semanal de duas horas, totalizando 12 horas de atividades, precedidas por 20 horas de observação *in loco*. As sessões ocorreram em um espaço reservado escolhido por oferecer ambiente silencioso e com poucas distrações, favorecendo a concentração e a participação de alunos mais tímidos.

As intervenções foram planejadas e aplicadas pelas bolsistas responsáveis, com base nos princípios construtivistas e nos aportes teóricos de Jean Piaget e Emília Ferreiro. Os jogos pedagógicos selecionados tinham como foco principal o desenvolvimento da consciência fonológica, da leitura, da escrita e da associação entre fonema e grafema. A escolha foi orientada por um diagnóstico inicial, fundamentado na análise psicogenética dos participantes, que indicou diferentes níveis de desenvolvimento da escrita.

Para fins de análise, foram selecionadas duas intervenções específicas (a quarta e a sexta sessões), nas quais foram utilizados os jogos “Bingo da Letra Inicial”, “Loto Leitura” e “Quem Sou Eu? das Letras Iniciais”. Esses jogos integram uma coletânea elaborada pelo Centro de Estudos em Educação e Linguagem da Universidade Federal do Pernambuco voltada ao apoio de professores no ensino da alfabetização e da língua portuguesa. As orientações pedagógicas que acompanham os jogos promovem a reflexão sobre o funcionamento da escrita e o processo de apropriação desse conhecimento pelas crianças (BRANDÃO 2009).

Utilizou-se o método clínico-critico Piaget (1926 [2008]) que consiste em uma intervenção sistemática do pesquisador em função do que o participante vai dizendo ou fazendo, permitindo investigar o desempenho e os caminhos percorridos na construção do conhecimento, bem como as estratégias e dificuldades observadas nas atividades propostas.

Em cada atividade/jogo, seguiram-se as quatro etapas sugeridas por Macedo, Petty e Passos (2000): exploração dos materiais e regras do jogo; prática e construção de estratégias; situações-problema a partir das jogadas; e o registro do jogo. As regras, finalidades e objetivos didáticos dos jogos utilizados encontram-se sistematizados no Quadro 1.



Quadro 1. Regras, finalidades e objetivos didáticos dos jogos utilizados nas intervenções analisadas

Jogo/atividade	Regras	Finalidade pedagógica	Objetivos Didáticos
Bingo da Letra Inicial ¹	Cada jogador recebe uma cartela. Uma letra é sorteada e anunciada. Os jogadores verificam se precisam dela para completar palavras e a colocam na célula correspondente. O jogo prossegue até que alguém complete a cartela.	Promover a identificação de letras iniciais e a associação entre som e grafia de forma lúdica.	Reconhecer letras do alfabeto; identificar fonema inicial; estabelecer correspondência grafofônica; compreender sílabas e padrões de escrita. Compreender padrões de escrita com base na regularidade sonora.
Loto Leitura ²	Cada aluno escolhe uma cartela com imagens e escreve as palavras correspondentes, copiando-as depois no caderno.	Estimular a associação entre imagem, palavra e escrita, favorecendo leitura, escrita e consciência fonológica.	Trabalhar relação som/letra; desenvolver atenção, percepção e vocabulário; incentivar participação e trabalho em grupo.
Quem Sou Eu? – das Letras Iniciais ³	Uma letra é colada na testa de um aluno, sem que ele veja. Os colegas dão pistas com palavras que comecem com essa letra até que ele acerte.	Favorecer escuta ativa, reconhecimento de sons iniciais e cooperação.	Desenvolver consciência fonológica, reconhecimento de letras e fonemas, vocabulário e socialização.

¹ Brandão et al. (2009)

² Adaptação do “Loto Leitura” para atender às necessidades das crianças participantes.

³ Adaptação de “Quem Sou Eu?” para trabalhar reconhecimento fonológico e escuta ativa.

A análise dos dados baseou-se na observação direta das crianças durante as atividades, registrando as reações, comportamentos e produções nos jogos de alfabetização. O objetivo foi compreender, a partir da interação com os jogos, as aprendizagens e as dificuldades apresentadas ao longo do processo.





A coleta de dados ocorreu por meio de anotações, registros em vídeo, fotografias e relatórios das propostas realizadas, observando-se:

- O interesse, participação e persistência das crianças;
- As dificuldades de escrita, trocas de fonemas e confusão entre letras;
- A socialização durante os jogos;
- Os avanços na aprendizagem ao longo das intervenções.

A análise seguiu uma abordagem interpretativa, buscando compreender como a interação com os jogos influenciou a aprendizagem e o desenvolvimento dos participantes.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os resultados da intervenção pedagógica serão apresentados com base nos três jogos aplicados: “Bingo da Letra Inicial”, “Loto Leitura” e “Quem Sou Eu? das Letras Iniciais”, considerando a participação dos alunos, os avanços observados e os desafios enfrentados no processo de alfabetização.

1. Bingo da Letra Inicial

O jogo “Bingo da Letra Inicial” foi bem aceito pelos alunos, especialmente quando puderam escolher cartelas com imagens familiares (como cama, bola, faca), evidenciando a importância do vínculo afetivo e da significação individual na aprendizagem. Tal comportamento está em consonância com Ferreiro e Teberosky (2007), que destacam a relevância do contato significativo com os objetos de conhecimento.

Para ampliar os efeitos pedagógicos, uma adaptação foi introduzida: ao completar uma palavra, a criança deveria lê-la em voz alta e registrá-la no caderno. Essa medida visou reforçar os aspectos fonológicos e estimular a produção escrita, permitindo análise posterior por educadores e familiares. A prática evidencia a importância de atividades que integrem linguagem visual, oral e escrita, valorizando o protagonismo infantil na construção do conhecimento.

Na primeira rodada, os estudantes demonstraram participação ativa e seguiram as orientações, favorecidos por um ambiente organizado. Contudo, observou-se forte dependência das imagens, mesmo com mediações, o que aponta para hipóteses de escrita ainda instáveis. Esse achado corrobora Ferreiro e Teberosky (2007), que ressaltam que a



aprendizagem da escrita se dá pela formulação de hipóteses e não por memorização. Assim, os equívocos devem ser compreendidos como parte do percurso cognitivo.

Na segunda rodada, com cartelas sorteadas, houve queda na participação de alguns alunos devido à falta de familiaridade com as imagens. A insistência em nomear equivocadamente certas figuras — como “rolha” por “copo” — mostra que os alunos ainda atribuem valor semântico imediato às imagens, em detrimento da análise fonológica. Mesmo com mediação, persistiu a dificuldade de estabelecer correspondência fonema-grafema, evidenciando a necessidade de intervenções contínuas e contextualizadas.

2. Loto Leitura

O jogo “Loto Leitura” foi adaptado para que os alunos escolhessem uma cartela e escrevessem as palavras correspondentes às figuras, utilizando letras disponíveis no jogo, com registro posterior no caderno. A atividade foi bem recebida, embora todos os alunos tenham necessitado de apoio para escrever. Para auxiliá-los, as palavras foram pronunciadas lentamente, com destaque para as sílabas, facilitando a percepção fonológica.

Imagem 1. Alunos jogando “Loto Leitura”.



A possibilidade de escolha da cartela estimulou a autonomia e a interação. O uso de imagens como ponto de partida favoreceu o desenvolvimento da consciência fonológica, ainda que de forma assistida. Durante o jogo, observou-se dificuldade na formação de sílabas, indicando desafios na consolidação da relação fonema-grafema. Por exemplo, o aluno E1 identificou corretamente a letra inicial da palavra “copo”, mas teve dificuldades nas sílabas seguintes, exigindo mediação com palavras conhecidas.

O aluno E2 destacou-se positivamente e os elogios fortaleceram sua autoestima e participação, demonstrando o potencial do jogo como ferramenta de valorização subjetiva. Já a aluna E4 escreveu apenas as letras iniciais das palavras, tentando completá-las depois. Esse comportamento revela hipóteses típicas do estágio silábico (Ferreiro e Teberosky, 2007). Ao final da atividade, os alunos expressaram entusiasmo. A fala espontânea da aluna E3 — “O jogo é legal, e assim eu aprendo brincando” — evidencia a percepção do jogo como espaço significativo de aprendizagem, conforme Kishimoto (1994). As imagens registradas reforçam o envolvimento das crianças e o estímulo à relação som-grafia, confirmando a eficácia da proposta.

3. Quem sou eu? – das Letras Iniciais

O jogo consistiu em colar uma letra na testa do aluno, que deveria adivinhar com base nas dicas dos colegas. A dinâmica teve excelente aceitação. Nas duas primeiras rodadas, todos os participantes identificaram corretamente a letra; na terceira, com sílabas, houve aumento da complexidade, promovendo maior esforço cognitivo e ampliando as habilidades fonológicas.



Imagem 3. Partida do jogo “Quem Sou Eu?” – das letras iniciais.



Fonte: As autoras

As crianças relataram ter gostado da atividade e manifestaram desejo de repeti-la, o que reforça o valor lúdico como ferramenta pedagógica, conforme Macedo, Petty e Passos (2005). Além dos aspectos cognitivos, observou-se o fortalecimento de valores sociais como respeito, cooperação e convivência, conforme Piaget (1976) e Maluf (2007). A prática em grupo configurou-se como espaço de construção de valores e formação social.

Segundo Wallon (2007), o desenvolvimento infantil é indissociável da dimensão afetiva e da experiência social. O entusiasmo e o respeito mútuo observados durante o jogo mostram que os alunos vivenciaram uma experiência formadora. As imagens registradas ilustram momentos de concentração e reflexão, demonstrando que o jogo estimulou o raciocínio fonológico e a integração entre linguagem oral e escrita.

“Quem Sou Eu?” destacou-se por integrar linguagem, cognição, afetividade e habilidades sociais. A atividade estimulou os alunos a pensar, escutar, respeitar e construir





coletivamente significados, favorecendo a alfabetização e a formação de sujeitos autônomos. Nessa perspectiva, Piaget (2015) entende a aprendizagem como construção progressiva por meio de reequilibrações cognitivas, nas quais a linguagem se articula com outras formas de

representação, como o jogo simbólico. O uso de jogos que envolvem escuta ativa, raciocínio fonológico e participação coletiva favorece reorganizações cognitivas e promove aprendizagem significativa.

De modo geral, a intervenção evidenciou que a alfabetização é um processo ativo, simbólico e social, que demanda metodologias adequadas ao modo como a criança aprende. Os jogos demonstraram-se estratégias eficazes para a aprendizagem da leitura e da escrita de forma prazerosa e contextualizada.

Verificaram-se avanços cognitivos e desenvolvimento no campo socioafetivo. O envolvimento dos alunos — com entusiasmo, respeito às regras e cooperação — corrobora os estudos de Souza et al. (2024), que analisaram os efeitos de oficinas de jogos sobre funções executivas e bem-estar de crianças com dificuldades escolares. Os autores reforçam o papel do jogo como mediador do desenvolvimento cognitivo e afetivo.

Esses achados se alinham aos de Saravali et al. (2018), Luca e Osti (2019) e Bessa e Costa (2017, 2019, 2023), que evidenciam a eficácia dos jogos como recurso pedagógico para o desenvolvimento cognitivo, social e afetivo. Ao estimular a consciência fonológica, a associação fonema-grafema e a leitura de palavras, os jogos criaram oportunidades reais de aprendizagem, promovendo o desenvolvimento integral das crianças.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os resultados da intervenção demonstraram que o uso de jogos como “Bingo da Letra Inicial”, “Loto Leitura” e “Quem Sou Eu? – das Letras Iniciais” contribuiu significativamente para a motivação dos alunos, o desenvolvimento da consciência fonológica, a associação entre fonema e grafema, além de favorecer a socialização e o trabalho cooperativo. As atividades lúdicas promoveram não apenas avanços na leitura e na escrita, ainda que discretos, mas também ampliaram o envolvimento emocional e a participação ativa dos estudantes, especialmente daqueles que apresentavam dificuldades de aprendizagem.

A abordagem lúdica demonstrou ser uma estratégia importante na construção do conhecimento, confirmando os pressupostos teóricos que embasaram este estudo. Os jogos





permitiram que os alunos elaborassem hipóteses, errassem, testassem e reformulassem suas ideias sobre a linguagem escrita, fortalecendo o vínculo com o aprendizado e com os colegas.

Entretanto, a pesquisa apresentou algumas limitações, como o número reduzido de participantes, o curto período de intervenção (seis semanas) e o uso restrito a três jogos

específicos, aplicados em um único contexto escolar, o que limita a diversidade de estratégias e contextos possíveis de análise. Além disso, notou-se que muitos alunos ainda mantêm dependência de imagens e apresentam desafios na transição entre os níveis psicogenéticos da escrita, evidenciando a necessidade de intervenções mais duradouras e diversificadas.

Diante disso, sugere-se que futuras pesquisas ampliem o número de participantes e o tempo de aplicação, explorando novos tipos de jogos e metodologias que integrem, além da consciência fonológica, o trabalho com a leitura em contextos reais, a produção textual e a oralidade.

Conclui-se, portanto, que os jogos pedagógicos, quando planejados e mediados de forma intencional, podem desempenhar um papel relevante no avanço da alfabetização de crianças com dificuldades de aprendizagem, promovendo uma prática pedagógica mais significativa, interativa e alinhada à concepção construtivista de ensino e aprendizagem.

REFERÊNCIAS

BESSA, S.; DA COSTA, V. Operação de multiplicação: possibilidades de intervenção com jogos. **Revista Brasileira de Estudos Pedagógicos**, v. 98, n. 248, 27 abr. 2017.

BESSA, S.; COSTA, V. Apropriação do conceito de divisão por meio de intervenção pedagógica com metodologias ativas. **Bolema**, Rio Claro, v. 33, n. 63, p. 155-176, abr. 2019.

BESSA, S.; COSTA, D. S. Estratégias e procedimentos utilizados por estudantes do 3º ao 5º ano do ensino fundamental na operação aritmética de multiplicação. **Revista Brasileira de Estudos Pedagógicos**, Brasília, v. 104, 2023. Disponível em: <https://doi.org/10.24109/2176-6681.rbep.104.5262>. Acesso em: 29 jun. 2025.

BRANDÃO, Ana Carolina Perrusi Alves; FERREIRA, Andréa Tereza Bito, ALBUQUERQUE, Eliana Borges Correia de, LEAL, Telma Ferraz. **Jogos de alfabetização: manual didático**. Recife: Centro de Estudos em Educação e Linguagem – UFPE, 2009.

FERREIRO, Emília; TEBEROSKY, Ana. **Psicogênese da língua escrita**. Porto Alegre: Artmed, 1991.

FERREIRO, Emilia. **Reflexões sobre alfabetização**. 2. ed. São Paulo: Cortez Editora /





Autores Associados, 1985. 103 p.

FERREIRO, E. **Com todas as letras**. São Paulo: Cortez, 2017.

FERREIRO, E.; TEBEROSKY, A. **Psicogênese da língua escrita**. Porto Alegre: Artmed, 2007.

FERREIRO, E. **O ingresso na escrita e nas culturas do escrito**. São Paulo: Cortez, 2015.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira, 1994.

LUCCA, T. A. F.; OSTI, A. Os jogos e o processo de alfabetização: relato de uma experiência da utilização deste recurso em sala de aula. **Revista Scheme**, Marília, v. 11, n. 1, p. 125-142, jan./jul. 2019. Disponível em: <https://doi.org/10.36311/1984-1655.2019.v11n1.07.p125>. Acesso em: 22 jun. 2025.

MACEDO, Lino de; PETTY, Ana Lúcia S.; PASSOS, Norimar C. **Aprender com jogos e situações-problema**. Porto Alegre: Artmed, 2000.

MACEDO, Lino; PETTY, Ana Lúcia Sícoli; PASSOS, Norimar Christe. **Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar**. Artmed Editora, 2009.

MALUF, Ângela Cristian Munhoz. **Brincar: prazer e aprendizado**. 5. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2007.

PIAGET, J. **A representação do mundo na criança**. São Paulo: Ideias & Letras, 2008. Publicado originalmente em 1926.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação**. 7. ed. Rio de Janeiro: LTC, 2015.

SARAVALI, Eliane Giachetto. **Jogos e dificuldades de aprendizagem: uma proposta de trabalho diferenciado para as aulas de reforço escolar**. In: SILVA, Márcia Pereira da; DEL-MASSO, Maria Cândida Soares (org.). Extensão universitária e educação. São Paulo: Cultura Acadêmica, 2018. p. 105-126.

SOUZA, Maria Thereza Costa Coelho de; PÉTTY, Ana Lúcia; FOLQUITTO, Camila Tarif Ferreira; GARBARINO, Mariana Inés; ROCHA, Samara Oliveira; TORRES, Sheila Ferreira; MONGELÓ, Sofia; MONTEIRO, Tamires Alves. Intervenções com jogos em contexto remoto: influências em funções executivas e satisfação de vida. **Schème: Revista Eletrônica de Psicologia e Epistemologia Genéticas**, Formosa, v. 16, n. 1, p. 1-25, jan./jul. 2024. Disponível em: <https://www.revistascheme.com.br>. Acesso em: 8 out. 2025.

TEBEROSKY, Ana; FERREIRO, Emília. **Los sistemas de escritura en el desarrollo del niño**. México: Siglo XXI, 1991.





WALLON, Henri. **A evolução psicológica da criança**. 9. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

WINNICOTT, D. W. **O brincar e a realidade**. Rio de Janeiro: Imago, 1975

